

Խաղի ստեղծման շարժառիթն ու Նպատակը

Ժամանակակից աշխարհում մեդիագրագիտությունը գրագիտության առանցքային բաղադրիչներից է: Մեդիայի զարգացումը, բազմազանեցումը, հասանելիությունը առաջնահերթ են դարձնում մեդիագրագիտության ուսուցումը, որի արդյունավետ ձևերից մեկը խաղերի միջոցով ուսուցումն է:

Մեծահասակների համար մեդիագրագիտության սեղանի խաղի նպատակն է խթանել մեդիագրագիտության վերաբերյալ համակարգված գիտելիքների ձեռքբերումը, հմտությունների ձևավորումը և վարքագծի փոփոխությունը: Խաղի հիմնական նպատակն է նպաստել մեծահասակների մեդիագրագիտության և քննադատական մտածողության զարգացմանը:

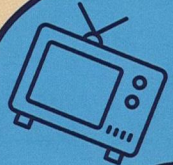


Սեղանի խաղը ստեղծվել է «Մեծահասակների հզորացում մեդիագրագիտությամբ» ծրագրի շրջանակում, որն իրականացնում են Դի-Վի-Վի Ինթերնեյշնալի հայաստանյան գրասենյակը և Հանրային լրագրության ակումբը Գերմանիայի արտաքին գործերի նախարարության աջակցությամբ:



Խաղ՝ մեդիագրագիտության կանոններով

Մեդիագիտակ



Վերնագրի դերը

Այս քարտերի վրա գրված է ամենատարբեր թեմաներով տեղեկատվական նյութերի նախաբան: Մասնակիցների առաջադրանքն է մտածել ու թղթի վրա գրել իրենց կարծիքով լավագույն վերնագիրը, որը կլինի հնարավորինս հետաքրքիր, կգրավի ընթերցողի ուշադրությունը և կստիպի բացել ու կարդալ նյութը: Միևնույն ժամանակ ընտրված վերնագիրը չպետք է աղճատի նյութի բովանդակությունը: Առաջադրանքը կատարելու համար տրվում է 2 րոպե ժամանակ: Անհրաժեշտության դեպքում առաջադրանքը կարդալուց հետո քարտը կարելի է դնել կենտրոնում, որ բոլորը տեսնեն:

«Վերնագրի դերը» խորագրով քարտերը ստեղծագործ մոտեցում են ենթադրում և չունեն միանշանակ ճիշտ պատասխաններ:

Ինչպես և որոշվում ով է միավոր ստանում. պատասխանները բարձրաձայն կարդալուց հետո յուրաքանչյուր մասնակից որոշում է, թե որն էր իր կարծիքով լավագույն պատասխանը, և տվյալ մասնակցին է հանձնում իր «գրիչը»: Մասնակիցը չի կարող ինքն իրեն «գրիչ» հանձնել:

Ամենաշատ «գրիչները» ստացած պատասխանի հեղինակը համարվում է հաղթող և ստանում է 1 միավոր: Հավասար թվով «գրիչներ» ստանալու դեպքում յուրաքանչյուր մասնակից վաստակում է 1 միավոր:

Միավորը գրանցելուց հետո «գրիչները» վերադարձվում են մասնակիցներին:

Սույն առաջադրանքի շնորհիվ մասնակիցները սովորում են «ընթերցել» վերնագրի տողատակերը, առավել զգայուն են դառնում ցայտուն և կասկածահարույց վերնագրերի նկատմամբ: Նաև պատկերացում են կազմում՝ ինչպես է վերնագիրն արտացոլում նյութի բուն բովանդակությունը:



Ինֆոքարտ

Քարտերի վրա 4-ական բառեր են, որոնք դասակարգված են որոշակի օրինաչափությամբ՝ հեշտ, միջին, բարդ և բառակապակցություն: Առաջադրանքն է բացատրել քարտի վրա գրված բոլոր բառերն ու բառակապակցություններն այլ կերպ չօգտագործելով բառարմատները կամ թարգմանություններն այլ լեզուներով:

«Ինֆոքարտ» խորագրով քարտերի դեպքում խաղի կանոնները փոքր-ինչ այլ են: Եթե սլաքը մատնացույց է անում այս խորագիրը, պտտող մասնակիցը պետք է արագ կողմնորոշվի ում հետ է ուզում տանդեմ կազմել: Այնուհետև միացնում են ժամանակաչափը, մասնակիցը վերցնում է ինֆոքարտը և փորձում 1 րոպեում իր զուգընկերոջը բացատրել քարտի վրա գրված բառերն այլ կերպ:

Յուրաքանչյուր ճիշտ գուշակած բառի համար երկու մասնակիցն էլ ստանում են 1-ական միավոր:

Առաջադրանքը կատարելու համար տրվում է 1 րոպե ժամանակ:

Սույն առաջադրանքի նպատակն է ծանոթացնել մասնակիցներին մեդիայի ոլորտում և առցանց տիրույթում կիրառվող բառապաշարին:



Խաղի ընթացքում անհրաժեշտ է գրի առնել միավորները: Հաղթում է առավելագույն միավորը ստացած մասնակիցը:

Մաղթում ենք հաճելի ու օգտակար ժամանց:

Խաղի մասին

Տուփի մեջ

- 1 պտուտակ
- 100 խաղաքարտ՝ 4 տարբեր ձևաչափերի առաջադրանքներով.
 - 20 Թեստադարան
 - 20 Հարցերի գիտակ
 - 20 Վերնագրի դերը
 - 40 Ինֆորքարտ
- 6 «գրիչ»
- Խաղի կանոնները մեկնաբանող գրքույկ
- Թեստադարան քարտերի պատասխանների գրքույկ



*Գրչի նվերը հին ավանդույթ է, որն արվում է ի նշան ակադեմիական և անձնական գնահատանքի ու մասնագիտական հարգանքի:



Մասնակիցների թիվը՝ 3-6:

Նախքան խաղի մեկնարկը

Նախապատրաստե՛ք թուղթ ու գրիչ նշումների համար:

Մասնակիցներին բաժանե՛ք խաղում ներառված մեկական թղթե գրիչ:

Մասնակիցներից որևէ մեկի սմարթֆոնի վրա ակտիվացրե՛ք ժամանակաչափը (Timer) կամ այլ կերպ ֆիքսե՛ք ժամանակը:

յուրաքանչյուր առաջադրանքի համար տրվում է որոշակի ժամանակ:

Կարդացե՛ք կանոնների գրքույկն ամբողջությամբ, որպեսզի ծանոթանաք քարտերի բովանդակությանը և առաջադրանքների ձևաչափերին:

Խաղը ներառում է 4 տարբեր ձևաչափերի առաջադրանքներով քարտեր: Դրանցից յուրաքանչյուրն իր խորագիրն ունի, և միմյանցից տարբերվում են գույնով:

Պտուտակի մակերեսը բաժանված է հատվածների, որոնց գույները և խորագրերը համապատասխանում են քարտերի գույներին և խորագրերին: Սլաքը ցույց է տալու, թե որ խորագրի առաջադրանքն է կատարվելու:

Ինչպես խաղալ

Սեղանի կենտրոնում դրե՛ք պտուտակը և պտտե՛ք սլաքը. խաղը սկսում է այն մասնակիցը, ում ցույց կտա սլաքը:

Մասնակիցը մատով պտտում է պտուտակը և, ըստ սլաքի ցույց տված խորագրի, վերցնում համապատասխան քարտը: Առաջադրանքը կարդալուց անմիջապես հետո միացվում է ժամանակաչափը (Timer):

Քարտերի բովանդակությունն ու առաջադրանքների ձևաչափերը

Թեստադարան

Այս քարտերի վրա գրված է 1 հարց, և տրված է պատասխանի 3 տարբերակ, որոնցից միայն մեկն է ճիշտ:

Մասնակիցների առաջադրանքն է ընտրել ճիշտ պատասխանը և գրի առնել թղթի վրա:

Առաջադրանքի համար տրվում է 1 ռոպե ժամանակ:

Անհրաժեշտության դեպքում հարցը կարդալուց հետո քարտը կարելի է դնել կենտրոնում, որ բոլորը տեսնեն:

Այս առաջադրանքի պատասխանները ստուգվելու են խաղի ավարտից հետո՝ ճիշտ պատասխանների թերթիկի միջոցով:

Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար մասնակիցները ստանում են 1-ական միավոր:

Սույն առաջադրանքի նպատակն է լրացուցիչ գիտելիքներ տալ մեդիագրագիտության ոլորտի վերաբերյալ:

«Թեստադարան» խորագրի հարցերի մի մասը կազմելիս օգտվել ենք media.am կայքից:



Հարցերի գիտակ

Այս քարտերի վրա նկարագրվում է իրավիճակ, որտեղ բացակայում է պատճառը:

Առաջադրանքի վերջում հնչող հարցի պատասխանը գտնելու համար մասնակիցները պետք է ուղղեն այնպիսի հարցեր, որոնց պատասխանը կլինի այդ կամ ոչ (կամ կարևոր չէ, եթե հնչած հարցի պատասխանը էական չէ կամ ոչ միանշանակ):

Քարտը վերցնողն ինքն է հանդես գալիս հարցերին պատասխանողի դերում, քանի որ Նույն քարտի վրա՝ գլխիվայր, գրված է ճիշտ պատասխանը: Ուստի կարդացողը չի կարող մասնակցել հարցադրումներին և ստանալ միավոր: Մյուս մասնակիցները սկսում են հարցեր տալ հերթով՝ ժամկետի ուղղությամբ: Յուրաքանչյուր մասնակից իր հերթին իրավունք ունի միայն մեկ հարց տալու: Մյուսները կարող են շարունակել հարցերը տրամաբանական հաջորդականությամբ: Հարցերի շրջանը շարունակվում է մինչև ճիշտ պատասխանը գտնելը կամ մինչև ժամանակի ավարտը: Այս առաջադրանքի համար տրվում է 2 ռոպե ժամանակ: Ճիշտ պատասխանը գուշակողը ստանում է 1 միավոր:

Սույն առաջադրանքը խթանում է մասնակցի քննադատական մտածողությունը, տեղեկությունը հարցադրումների միջոցով վերլուծելու և տրամաբանական եզրահանգման գալու ունակությունը:

